

# [iPhone OS 4: bienvenue au multitâche; adieu Flash, Java et .NET](#)

Hier, Apple a dévoilé une première version bêta de son système d'exploitation mobile **iPhone OS 4**. Les personnes inscrites au programme développeur de l'iPhone [pourront télécharger cette mouture](#), ainsi qu'un nouveau kit de programmation.

La compagnie évoque la présence de **plus de 100 nouvelles fonctionnalités** et de plus de 1500 nouvelles interfaces de programmation. Au menu, nous trouvons l'arrivée tant attendue du **multitâche** (qui ne fonctionnera que sur l'iPhone 3GS et les iPod touch de troisième génération), la gestion des **dossiers** (qui permettra de simplifier le classement des applications) et une nouvelle version du logiciel **Mail**. La firme compte également surfer sur le [succès de l'iPad](#), en intégrant **iBooks** à l'iPhone OS 4.

Enfin, cette offre mobile propose quelques nouveautés intéressantes dans le secteur des jeux, avec l'apparition d'une fonctionnalité qui permet de faciliter la gestion du mode multijoueur. Les jeux s'intègrent ainsi au réseau social **Game Center**, un portail où tous les joueurs pourront se rassembler. Le site Game Center sera mis en ligne dans le courant de l'année. Le monde professionnel n'est pas non plus oublié, avec un service de gestion des appareils mobiles refondu et une nouvelle fonction de **chiffrement des données**.

Mais la compagnie ne s'arrête pas là et présente sa plate-forme publicitaire mobile **iAd**. Cette dernière permet d'afficher de la publicité directement au sein des applications. La compagnie fournit des librairies spécifiques permettant d'intégrer aisément des publicités au sein des applications iPhone. Apple se chargera de commercialiser et de diffuser les publicités, les développeurs touchant **60 %** des revenus dégagés par ce biais.

Il était jusqu'alors impossible de développer des applications iPhone directement en **Flash, Java ou .NET**. La compagnie estimait que le risque était trop grand de voir apparaître un App Store parallèle avec ces environnements d'exécution génériques. Divers outils permettent toutefois de convertir des applications de ce type en logiciels natifs pour l'iPhone. Hélas, Apple vient de décider que les applications iPhone devront maintenant être écrites initialement en **Objective-C, C, C++ ou en JavaScript**. *Exit* Flash, Java et .NET. Une clause qui nous semble tout bonnement inadmissible.

La mouture définitive de l'iPhone OS 4 sera livrée cet été. Une adaptation de cette offre à l'iPad sera rendue publique dans le courant de l'automne. Apple rappelle que plus de [quatre milliards d'applications](#) ont été téléchargées depuis l'App Store, lequel compte aujourd'hui près de **185 000 titres**. Un succès sans égal, dont la croissance pourrait toutefois se réduire si la compagnie s'entête à compliquer la vie des développeurs.